

*Каспарова Е.Н.*  
*Белорусский государственный университет, Минск*

**ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ  
ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «БЕЗОПАСНОСТЬ  
ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА»**

Образовательный стандарт высшего образования первой ступени предполагает изучение интегрированной учебной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности человека», целью которой является формирование культуры безопасности жизнедеятельности будущих специалистов, основанной на системе социальных норм, ценностей и установок, обеспечивающих сохранение их жизни, здоровья и работоспособности в условиях постоянного взаимодействия со средой обитания [1]. Типовая образовательная программа курса направлена на

формирование академической, профессиональной и социально-личностной компетенций учащихся в вопросах безопасности жизнедеятельности.

В рамках компетентностной модели подготовки специалиста важную роль играет формирование социально-личностных компетенций, поскольку конструктивное поведение человека в чрезвычайных ситуациях зависит не только от степени подготовленности к действиям в экстремальных условиях, но и от коммуникативных умений, способности сотрудничать и работать в команде, сочетать корпоративные и личные интересы, принимать ответственные коллективные решения [2].

В образовательном процессе формированию социально-личностных компетенций способствует усиление рефлексивно-деятельностной составляющей обучения, которое достигается за счет использования активных средств обучения, таких как метод проектов, моделирование профессиональных ситуаций, ролевые и деловые игры, проведение «круглых столов» и других методов. Развивающие образовательные технологии помогают сформировать у студентов навыки поиска и управления знаниями, способствуют приобретению опыта самостоятельного решения задач различной степени сложности. Одновременно, развивающие технологии обучения используются и для мониторинга качества педагогической подготовки [2].

Особое внимание среди активных средств обучения заслуживает деловая игра, которая представляет собой имитационный коллективный игровой метод активного обучения и включает в себя: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции. Использование игровых методов позволяет операционализировать теоретические знания, перевести их в деятельностный контекст [3]. Деловые игры позволяют моделировать различные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению определенной практической проблемы.

Цель данной статьи - проанализировать опыт использования деловой игры как средства формирования социально-личностных компетенций учащихся в процессе преподавания дисциплины «Безопасность жизнедеятельности человека».

Среди всего разнообразия деловых игр, различающихся по методологии проведения, приобретению навыков групповой работы способствуют групповые дискуссии. Примером данного вида деловой игры является - «Кораблекрушение». Данная игра позволяет оценить индивидуальные поведенческие навыки (командные роли)

для достижения согласия при решении групповой задачи; определить основные стили поведения человека; а также исследовать сам процесс принятия решения группой. В экстремальных, чрезвычайных ситуациях различного характера данные аспекты играют важную роль.

Базовым элементом любой деловой игры выступает сценарий, который является основным документом для ее проведения.

Студентам задается следующая игровая ситуация: «Вы все пассажиры туристического лайнера, который сейчас находится в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть лайнера и его груза уничтожены. Лайнер медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов. Но известно, что вы находитесь на расстоянии примерно 300 миль к юго-западу от ближайшей суши. Вы располагаете спасательной шлюпкой с веслами, достаточно большой, чтобы выдержать вес всех членов экипажа. Имущество оставшихся в живых людей составляют зажигалка и несколько банкнот. Также, после пожара уцелело 13 предметов: 1. Зеркало для бритья; 2. 10-ти литровая канистра с водой; 3. Стандартный набор пищи (коробка с «сухим пайком»); 4. Карта Тихого океана; 5. Спасательный круг; 6. Канистра с нефтегазовой смесью; 7. Транзисторный приемник; 8. Репеллент для отпугивания акул; 9. Брезент, 5'5 м; 10. Коробка шоколада, 3 кг; 11. Ром крепостью 80 градусов, 1 л; 12. Нейлоновый шнур, 20 м; 13. Рыболовные крючки, леска. Ваша задача - ранжировать перечисленные предметы в соответствии с их значением для выживания экипажа».

Игра осуществляется в несколько этапов и рассчитана на 1-1,5 часа.

На первом этапе каждый участник индивидуально должен проранжировать 13 предметов в порядке их значимости для выживания.

Опыт проведения игры показал, что некоторые студенты предпочитают ранжировать предметы в «обратном порядке» - от менее важного до самого важного. Условно студенты для себя формулируют несколько иную игровую ситуацию: «От какого предмета вы бы избавились в первую очередь как менее нужного по сравнению с остальными?». Полагаем, что данный подход отражает индивидуальную стратегию решения задачи. Однако, в условиях чрезвычайной, экстремальной ситуации умение быстро определять приоритетные задачи является важным аспектом.

На втором этапе проведения игры в условиях интерактивного взаимодействия группа вырабатывает коллективное решение. С этой целью группе предлагается провести переговоры и найти общее решение. Если обучающая группа большая - рекомендуется разделить

участников на две небольшие группы. Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры. Однако, иногда в процессе проведения деловой игры могут возникнуть социально-психологические «сбои». Многие из них вызваны двухплановым характером игры, когда реальный и условный планы начинают конфликтовать. Доминирование реального плана над условным планом происходит, если: личностные отношения вне игры переносятся в игру; конфликт, возникший в рамках игровых ролей, затрагивает отношения и вне игры; кто-либо из участников игры использует игровые ситуации и взаимоотношения в группе для решения своих внутренних, глубоко личностных проблем [4]. В этом случае участникам могут быть даны рекомендации по оптимизации коллективной работы.

В ходе игры участники сталкиваются с основной дилеммой - какую стратегию выбрать: стратегию активного выживания (плыть, грести на шлюпке до суши) или же стратегию «остаться на месте». В заданной игровой ситуации стратегия активного выживания - это стратегия определенности: действия для тех, кому неопределенность страшна. Стратегия «остаться на месте» в данном конкретном случае более выигрышная, поскольку расстояние до суши достаточно большое, чтобы грести на веслах, и к тому же туристические трассы всегда интенсивно покрыты спасательными кораблями, поэтому необходимо обеспечить возможность дольше продержаться и активной сигнализацией. То, какую стратегию выберет участник, зависит также от восприятия возникших трудностей, эмоциональной оценки их как опасных для жизни, здоровья. Например, некоторые студенты высказывают свои суждения, основанные на уже сформированных страхах по отношению к определенным ситуациям: те, кто не умеют плавать, в первую очередь высоко оценивают наличие спасательного круга; кого-то из участников сильно пугает возможность нападения акул и поэтому высокий ранг присваивают репелленту. Таким образом, на этапе групповой дискуссии обсуждаются особенности реагирования человека в ситуации угрозы для жизни и благополучия. Так, в экстремальной, чрезвычайной ситуации реагирование на стресс отражается в непосредственных, прямых, автоматических, немедленных и спонтанных реакциях на напряженные ситуации [5]. Последующее регулирование процесса включает произвольные и преднамеренные усилия по мобилизации физиологических реакций, управлению

эмоциями, вниманием, поведением и познанием в ответ на стресс на уровне копинг-поведения.

Игра обладает ценностью только в том случае, если за ней следует тщательная рефлексия процессов, происходивших в группе. В ходе групповой дискуссии обсуждаются вопросы: 1. Какие трудности испытывала группа при решении задачи? Почему? 2. Как группа достигла консенсуса? Или почему к согласию прийти не удалось? 3. Кто и какие роли брал на себя в процессе решения групповой задачи? 4. Какие стратегии поведения участников были наиболее продуктивными? Как я лично чувствовал себя в игровой ситуации? Рассмотрение выше перечисленных вопросов необходимо для понимания, осознания каждым участником игры индивидуальной поведенческой роли для достижения согласия при решении групповой задачи, основных стилей поведения при возникновении конфликтных ситуаций. И самое главное - анализ групповой дискуссии позволяет исследовать процесс принятия решения группой.

Отклонение итогового индивидуального результата от группового позволяет оценить, насколько участник был успешен, активен в продвижении своих решений в ходе группового обсуждения, и служит своего рода критерием для оценки лидерских навыков. Важно обратить внимание студентов на то, что, в конечном счете, цель - не выиграть, а понять, почему мы добиваемся успеха или терпим неудачи в важных для здоровья и жизни ситуациях.

Таким образом, использования деловой игры является эффективным средством формирования социально-личностной компетентности учащихся; дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем, формировать у будущих специалистов целостное представление о культуре безопасности жизнедеятельности.

## ЛИТЕРАТУРА

- 1.Безопасность жизнедеятельности человека: Типовая учебная программа для учреждений высшего образования по специальностям профилей А «Педагогика», С «Искусство и дизайн», Д «Гуманитарные науки», Е «Коммуникации. Право. Экономика. Управление. Экономика и организация производства» (за исключением направления образования 27 «Экономика и организация производства»), М «Социальная защита» / Министерство образования Республики Беларусь. Рег. № ТД-ОН.006/тип. 28.08.2013.
2. Жук, О.Л. Беларусь: компетентностный подход в педагогической подготовке студентов университета / О.Л. Жук // Педагогика. - 2008. - № 3. - С. 99-105.
3. Жук, А.И., Кашель Н.Н. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения / А.И. Жук, Н.Н. Кашель - Мн.: Институт

повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 1994. - 96 с.

4. Макаренко, И.В. Деловая игра как метод активного обучения / И.В. Макаренко // Актуальные проблемы бизнес-образования: материалы IX Междунар. науч.-практ. кон., 8-9 апр. 2010г., Минск. - [Электронный ресурс] - Режим доступа: [http://www.sbmt.bsu.by/Data\\_RUS/ContBlocks/01108/Makarenko.pdf](http://www.sbmt.bsu.by/Data_RUS/ContBlocks/01108/Makarenko.pdf). - Дата доступа: 15.05. 2015.

5. Никольская, И.М. Психологическая защита и копинг-поведение в экстремальных и чрезвычайных ситуациях / И.М. Никольская // Оказание психологической и психиатрической помощи при чрезвычайных ситуациях: Учеб. пособие; под ред. Чакиева А.М. - Бишкек, 2013. - 366 с.